**Научно-практическая конференция по духовно-нравственному**

**воспитанию подрастающего поколения «Истоки»**

**МУЛЬТИМЕДИЙНОЕ ТВОРЧЕСТВО КАК ИНСТРУМЕНТ ФОРМИРОВАНИЯ МОРАЛЬНО-НРАВСТВЕННЫХ НОРМ И РАЗВИТИЯ ЛИЧНОСТИ**

**(НА ПРИМЕРЕ РАБОТЫ АНИМАЦИОННОЙ СТУДИИ «УМКА» В МБОУ «СОШ № 1 Г. АНАДЫРЬ»)**

Лебедева Людмила Николаевна,

учитель математики и информатики

МБОУ «СОШ № 1 г. Анадырь»



**Лебедева Людмила Николаевна** – увлеченный педагог, имеющий более 20 лет педагогического стажа. Весь период своей профессиональной жизни активно занимается изучением и разработкой педагогических технологий, направленных на развитие креативности и нелинейности мышления у учащихся. Дважды лауреат конкурса на лучший инновационный образовательный проект среди ССУЗов в Краснодарском крае. Исследует и использует в своей деятельности новые педагогические технологии, теории и концепции. Стремится к максимальной творческой самореализации. Основное направление деятельности – работа с одаренными детьми. В 2020 году проходила очное обучение на КПК на базе образовательного центра «Сириус» по программе: «Взаимодействие основного и дополнительного математического образования как основа эффективной работы с одаренными школьниками». Ученики Людмилы Николаевны также сотрудничали с центром «Сириус», обучаясь в онлайн-школе. А Пантелеев Дамил в 2018 году сумел пройти конкурсный отбор и попасть на очную летнюю математическую смену.

Людмила Николаевна активно занимается научно-исследовательской деятельностью, как в роли исследователя, так и в роли научного руководителя. Ее подопечные неоднократно становились победителями и призерами различных научно-практических конференций и конкурсов, а сама она имеет более 20 научных публикаций, в том числе и в журналах, рекомендуемых ВАК.

В настоящее время Людмила Николаевна увлечена проблемой формирования функциональной грамотности у школьников.

Современная цивилизация по праву называется информационной. Нередко ее также называют цифровой. Это особый мир. И подрастают в нем особые люди, не всегда похожие на поколения своих предшественников.

Нет, внешне все также. Но думает это поколение уже по-другому. У него другие приоритеты, другие развлечения и другие перспективы. Это - эпоха «цифры», в которой информационные технологии заняли свое прочное место. [5]

Новые реалии таковы, что ребенок осваивает простейшие навыки обращения с гаджетами практически одновременно с тем, как учится говорить. Он не мыслит себя вне цифрового информационного пространства. Технологии «цифры» стали неотъемлемой частью его коммуникации людьми. Но при этом они еще и превратились в социальные практики и инструменты влияния, по своей силе воздействия, широте охвата и разноплановости аудитории, не сопоставимые ни с какими существовавшими ранее. Феномен блогерства, как инструмента влияния, распространение вирусных роликов, нередко имеющих яркую асоциальную или политическую окраску, соцсети как площадки воздействия – все это теперь надо рассматривать как среду, формирующую мировоззрение, мировосприятие ныне живущего поколения, как транслятор новых сводов ценностей, зачастую отличающихся от общепринятых. Потеря национальной идентичности, нивелирование патриархальности в семье и ее роли, гендерная рассогласованность, мода на глупость, имиджевая зацикленность, раздвижение рамок дозволенного во взаимоотношениях полов – вот только краткий перечень последствий «цифровой революции» для общества.[1]

Именно поэтому так остро стоит вопрос о духовно-нравственном воспитании подрастающего поколения, формировании у него нравственных норм, диктуемых историческим и духовным опытом нации, развитии «духовности учащихся на основе общечеловеческих и отечественных ценностей»[4], которые и помогут детям в дальнейшем определиться в жизни и разобраться с вопросами самоопределения, нравственного, гражданского и профессионального становления, а также посодействуют самореализации личности [4], и разовьют способность верно оценивать нравственные посылы, звучащие в информации. Мы, взрослые, педагоги, родители, ответственны перед детьми за то, что именно будет вложено в их души в качестве багажа для дальнейшего пути по жизни. Будут ли это ценности высокие, или низменные. «Наставь юношу в начале пути», - говорит Священное Писание[2]. И наша ответственность тем выше, чем сложнее ситуация, окружающая наших детей.

Однако формирование морально-нравственных норм через диктат – дело неблагодарное. Невозможно навязать нормы. Их необходимо взрастить в душе. Сначала посеять, потом взлелеять, а потом ждать плодов. Это дело очень тонкое. И очень кропотливое. И главное – не вербальная трансляция того, как должно быть, а воздействие на душу и ее струны через жизненные примеры и образы.[5]

Надо быть рядом с ребенком, иметь с ним общие интересы, но при этом быть выше, стать для него референтом, чтобы суметь переключить его интерес и направить в нужное русло. И это нетривиальная задача. Не факт, что ребенок допустит в свой мир взрослого, стремящегося наладить контакт с ним. Должно произойти Событие, которое откроет дверцы детской души. И таким Событием может стать совместное творчество.

Творчество всегда и во все времена было мостиком между душами, вызывало восторг и трепет внутри человека. Возможность творить вдохновляет каждого. Творчество возвышает душу, делает человека наиболее восприимчивым к прекрасному. Оно раскрепощает и стирает барьеры между участниками творческого процесса. В своей немалой педагогической практике я не встречала человека, которого не увлекало бы то или иное творчество. А учитывая особый интерес современных детей к социальным сетям и к мультимедийному контенту, вращающемуся в них, именно мультимедийное творчество имеет огромный потенциал воздействия на личность и воспитания через процесс творения. Создавая мультимедийный продукт вместе с ребенком, можно получить доступ к его собственным блогам, узнать о его сетевых предпочтениях и обсудить на равных тот контент, которым заполняется его разум. Но кроме этого можно потеснить сетевых референтов и стать референтом самому. К тому же существует богатый выбор форм контента и программного обеспечения для его создания, учитывающий возраст и интересы ребенка. И именно этими соображениями обусловлен выбор мультимедийного творчества, как инструмента воспитания, развития и аксиологической трансляции. Ими же обуславливается и актуальность описываемого опыта.

Цель работы – показать потенциал мультимедийного творчества для духовно-нравственного воспитания и формирования традиционных моральных императивов.

Задачами являются: знакомство с методами воздействия на личность через создание анимации и прочих мультимедийных продуктов; освещение арсенала программной среды SCRATCH; ознакомление с деятельностью творческой анимационной студии «Умка», действующей на базе МБОУ «СОШ №1 г. Анадырь».

Опыт работы, представленный в данном исследовании, может быть использован и педагогами, и родителями для развития творческого потенциала своих детей, установления с ними доверительных отношений и ненавязчивого влияния на их мысли и чувства. Таким образом, исследование имеет практическую значимость. Стоит отметить, что это лишь малая часть имеющегося опыта. Также описываемый опыт уже частично был представлен в ходе работы городской педагогической конференции «Актуальные вопросы развития системы дополнительного образования детей в городском округе Анадырь», а также в научно-исследовательских работах учащихся, представленных в рамках работы научно-практической конференции «Интеллектуал». А работа студии отмечена специальным дипломом Арктического международного фестиваля «Золотой Ворон» за популяризацию анимационного творчества среди подрастающего поколения, равно как и анимационные работы детей.

Разговор о возможностях формирования морально-нравственных норм и развития личности начнем с понимания того, каковы эти нормы.

Этимология слова «нравственность» напрямую связана со словом «нравы», т.е. обычаи, характерные особенности. И уже это показывает, что понятие нравственности весьма неоднозначно. И действительно, в разные времена нравственным считалось разное. Исходя из исторического пути нашей Родины, ее красоты и многонациональности, отнесем к базовым ценностям России патриотизм, социальную солидарность – доверие и уважение к себе, людям и государству, гражданственность, семейные ценности, труд и творчество, предполагающие целеустремленность и настойчивость в достижении цели. При этом признаем, что нравственность – лишь внешняя сторона духовности, оболочка, наполняемая и оживляемая ею. Без духовности нравственность превращается в ханжество. Происходит утрирование нравственных норм, превалирование нормы над свободой. В этом случае происходит уродование личности и отвержение самой человечности. Именно поэтому норма должна происходить не из внешнего правила, а из внутреннего, основанного на внутренних ценностях. Духовность же возникает из опыта соприкосновения с «тонким» миром, наполненным чудесами, идеями и знанием. Но прежде всего, внутри человека должны возникать вопросы, вызывающие смятение и поиск.

А источником этих вопросов может стать литература.

Думаю, не ошибусь, если скажу, что наибольшее разнообразие переживаний человек приобретает не благодаря опыту собственной жизни, а благодаря опыту, почерпнутому из историй, записанных как текст, или как песня, или как видеоряд. Конечно, эти переживания не столь глубоки, чем те, которые возникают в реальной жизни. Но они многогранны. И они инициируют поиск, благодаря возникшим у души (подчеркну - именно у души), вопросам. А потому знакомство с «правильной» литературой, любовь к ней – самый надежный путь в формировании мировоззрения. Это как у Высоцкого: «Значит, нужные книги ты в детстве читал!»[3].

Может возникнуть законный вопрос: а при чем тут анимация и мультимедиа? Все просто. Чтобы понять, как должна строиться история, какова логика и закономерности построения сюжета ролика или анимационной картины – без разбора известных литературных произведений не обойтись. Это могут быть серьезные произведения. А могут быть и сказки, в которых, как известно, «есть намёк», то есть дидактичность, и которые так прекрасно передают «дух» нации, её культурный код, что помогает в деле сохранения национальной идентичности.

Важно отметить, что короткие анимационные картины дидактичны в большинстве случаев. Но чтобы заложить дидактику в картину, ребенок и сам должен ее осознавать. Пропустив идею картины через себя, автор уже не сможет забыть ту нравственную истину, которую он сам же и проиллюстрировал. А, значит, она станет частью его личности, его мировоззрения, хотя бы на уровне понимания того, что такая нравственная установка существует. Заметим, что в процессе разработки сюжета картины, ребенок вместе с педагогом перебирают большое количество идей, прежде чем останавливаются на какой-то конкретной. А, значит, и морально-нравственные императивы, которые ими рассматриваются в качестве двигателя сюжета, весьма разнообразны. И все они озвучиваются не в форме приказания, а как существующая данность, и потому – не вызывают протеста.

Но не только работа с сюжетом способствует воспитанию и развитию личности. Выбор графических решений, звукового оформления картины предполагают знакомство с музыкальными произведениями и картинами художников, вводят в мир современного искусства, что, несомненно, раздвигает горизонты мировосприятия.

Анимация позволяет поднимать самые насущные вопросы и проблемы. От патриотических до нежно-лирических, от проблем экологии земли до проблем Космоса. Знакомит с фактическим материалом. Например, при работе над созданием анимационного фильма про Космос, ребенок был вынужден ближе познакомиться с физической картиной мира, понятиями «галактика», «млечный путь», «черная дыра», с расположением звездных объектов и прочими. А также осознать ответственность человечества за экологию не только планеты, но и космического пространства. А еще, создание анимационного ролика воспитывает трудолюбие и усидчивость, тренирует волю, целеустремленность, собранность. Ведь не очень сложный анимационный ролик на пять минут может делаться несколько месяцев. И требует от автора всех вышеперечисленных качеств. Но сам процесс творчества столь увлекателен, что создатель картины готов жертвовать свободным временем ради достижения желаемого результата. При этом формируется креативность, развиваются творческие способности.

Придумывание идеи, правильное распределение действия по частям ролика, планирование, написание сценария – все это развивает гибкие компетенции, так необходимые ребенку XXI века.

Когда же идея придумана и оформлена в четкий план, наступает очередь работы с программным инструментарием. Для создания качественного ролика может потребоваться работа сразу с несколькими приложениями. И это развивает навыки работыЕсли авторов несколько, то формируется навык кооперации или коллаборации. Приходится взаимодействовать друг с другом, распределять роли в работе над проектом и саму работу между всеми участниками проекта. И не только. Еще приходится учиться прислушиваться к чужому мнению, уважать его, не обижать и не обижаться, если мнения не сошлись. И уважать не только мнение, но и человека, работающего рядом – даже если характеры не сходятся, даже если почему-то не возникает сразу корреляции между участниками проекта.

В анимационной студии «Умка», функционирующей на базе МБОУ «СОШ № 1 г. Анадырь», создавались проекты и личные, и коллективные. При этом студией достигнуты определенные успехи. Создано множество проектов. Не все они, конечно, высокого качества. Но важен процесс творчества, сама попытка создания чего-то нового, созидание и труд. Заметим, что среди анимационных проектов есть и те, которые даже демонстрировались в рамках работы одного из мастер-классов «Золотого Ворона». И это уже большое достижение маленьких авторов.

Студия специализируется на скретч-анимации, которая представляет собой программный код и создается в специальной программной среде SCRATCH, имеющей множество встроенных функций, таких как библиотека персонажей, библиотека фонов, графический редактор в растровом и векторном формате, звуковой редактор. Все это значительно помогает при создания компьютерного мультфильма. Таким образом, помимо умения создавать анимацию, учит еще и программированию.

Выше уже говорилось, что создание анимации – это колоссальный труд, выполнить который не всегда по силам даже взрослому. Но чтобы понять степень трудоемкости процесса, стоит заглянуть за ширму созданной картины и рассмотреть механизм, приводящий в действие историю на экране. Например, для анимационной картины «Приключения Цыпы на Крайнем Севере», было создано 22 персонажа, к каждому из которых были прописаны скрипты движения, созданы дополнительные костюмы, сделана синхронизация звука. Отметим, что персонаж в scratch – это не только герой мультфильма. Это абсолютно все, к чему привязывается программный код, за исключением сцены. Например, лопата, гора, дым – все это отдельные персонажи, запускаемые с помощью блоков команд. Они не являются героями придуманной истории, однако являются персонажами-спрайтами для программы.

Полученный ребенком продукт может быть выложен в любимые социальные сети. И то, что он был сделан совместно с педагогом или родителем, позволяет приоткрыть доступ взрослому к его страничкам, к его жизни в Интернете. Оставляет возможность завязать диалог о предпочтениях в сети, прокомментировать тот или иной контент. И это очень важный момент в эпоху цифровых войн и жажды многих овладеть умами подрастающего поколения. В наше время во весь рост встает вопрос о безопасном пребывании в сети Интернет. Родители, конечно, могут попытаться запретить заходить, скажем, в tik-tok. Но зачастую они даже не знают об опасностях, с которыми сталкивается школьник в данной сети. Во-первых, потому что сами в ней не зарегистрированы. Во-вторых, потому что в силу разницы в возрасте и сформированности ценностных установок и морали могут не отдавать себе отчета в том, что «детские шалости» могут иметь пагубное воспитательное воздействие. А недалекая маленькая тик-токерша может взять и оказать влияние на ценностные установки и мировоззрение. Именно поэтому так важно находиться в сети рядом с ребенком или хотя бы представлять, чем он «дышит», что думает о мире, и, в случае опасности, вовремя среагировать. Важно сформировать у молодого поколения способность критически оценивать информацию. Критическое мышление можно формировать на примере анализа информации, поставляемой блогерами, ее верификации, осмыслению и принятию собственных решений. Можно и специально провоцировать ребенка, попросив проанализировать заведомо ложную информацию и попытаться по косвенным признакам определить признаки недостоверности. К ним относится репутация сайта, отзывы, оформление, время существования – бывают сайты-однодневки. Для самой информации надо обратить внимание на ссылки на источники или их отсутствие. Если информация не подтверждается ссылками на надежные, проверенные источники, то, скорее всего, она фейковая.

Такие упражнения являются частью работы студии и выполняются во время занятий. Конечно, стоит проделывать их с ребенком как можно чаще. И не только педагогу, но и родителю. При этом с ним надо беседовать, обсуждать просмотренное или прочитанное, высказывать свою точку зрения и ненавязчиво корректировать. Тогда опасность от столкновения с нежелательным контентом будет практически нивелирована, равна нулю.

Таким образом, мы видим, что не слишком здоровый интерес к социальным сетям можно превратить в инструмент воспитания и развития.

Есть и еще одно направление, о котором стоит сказать. И касается оно авторского права и необходимости его уважать. При работе с анимацией нельзя заниматься плагиатом – будет ли он выражен в виде чужой идеи, или в виде заимствований музыки или графики, не находящихся в свободном доступе. И это тоже важный воспитательный момент.

Подводя итог сказанному, отметим, что мультимедийное творчество действительно обладает широким спектром воздействия на формирование мировоззрения, моральных установок, аксиологических представлений подрастающего поколения. И актуальность данного ресурса для воспитания и развития обуславливается его современностью и огромным интересом массовой аудитории именно к мультимедийным продуктам. В этой связи, как нам кажется, и педагоги, и родители должны быть заинтересованы в освоении мультимедийных технологий с целью стать на «одну доску» с ребенком и разделить его увлечения, откорректировать взгляды и стать тем значимым голосом нравственности, который сумеет перевесить пагубное воздействие социальных сетей. Тем более что арсенал имеющихся программ огромен и рассчитан как на подготовленного пользователя IT-технологий, так и на новичка. Так что остается только дерзать. Раздвигать собственные горизонты. И вслед за этим – горизонты детей.

**Список использованных источников:**

1. Балюшина Ю. Л. Трансформация ценностных ориентаций личности в период становления информационно общества: философский аспект // Научно-методический электронный журнал «Концепт». – 2014. – Т. 13. – С. 6–10. – URL: http://e-koncept.ru/2014/64083.htm.
2. Библия. Книги Священного Писания Ветхого и Нового Завета. – М.: Российское библейское общество, 2006. – 1376 с.
3. Высоцкий В. Баллада о борьбе // <http://www.kulichki.com/vv/pesni/sred-oplyvshix-svechej-i.html>
4. Закон Р.Ф. «Об образовании», глава 1, статья 2 // <http://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_140174/b819c620a8c698de35861ad4c9d9696ee0c3ee7a/>
5. Ильин А.Н. Культура потребления как фактор трансформации семейных ценностей // Ученые записки Комсомольского-на-Амуре государственного технического университета. Науки о человеке, обществе и культуре Т. 2. №1(37), 2019. С. 83-91.
6. Указ Президента Российской Федерации от 21 июля 2020 г. N 474 "О национальных целях развития Российской Федерации на период до 2030 года" / <https://rg.ru/2020/07/22/ukaz-dok.html>